阵面对战指南

（第一版）

881,885 著

目 录

第一章 让我们启航

1.1 阵面对战介绍········································································································3

1.2 阵面对战规则········································································································3

1.3 阵面对战单位基本指标························································································4

1.4 阵面对战卡牌指标与卡池····················································································6

1.5 阵面对战对局礼仪与赛制····················································································9

1.6 阵面对战考级制度······························································································10

1.7 综合练习··············································································································12

第二章 阵面对战入门（1）

2.1 卡牌的分类与介绍······························································································14

2.2 常见流派··············································································································18

**第一章 让我们启航**

**本章节共9,895字，请认真学习。**

1.1 阵面对战介绍（374字）

阵面对战是一款呈现棋牌二象性的回合制游戏。对局时双方轮流出“牌”并操纵“单位”。每局游戏时长约10~30分钟。

游戏中拥有等级制度，通过升级可以强化卡牌。在正式版推出后，“锦标赛模式”为指定的竞技模式。

阵面对战游戏测试版初版于2020年9月2日开发完成，正式版于2020年12月3日推出。游戏定期（平均三周左右）会进行平衡性调整。游戏的平衡性始终稳定发展，最近的补丁发生于2021年10月8日。

阵面对战容易上手，但为了达到高水平需要很长时间的练习和一定天赋。高级别的对局具有很大思维难度，同时，也有许多娱乐玩法供您休闲。

阵面对战中，玩家一般无法直接得知对方的卡牌，因此对局存在推测与运气成分，并不仅仅是强大的算力就可以驾驭的。这也是这款游戏妙趣横生、变化莫测的地方。

阵面对战游戏的灵感与部分卡牌构型源于“巫师之昆特牌”游戏。

下一章节中，我们将介绍阵面对战游戏的基本规则。（881修改）

1.2 阵面对战规则（589字）

阵面对战的对局在一个“标准盘”中进行。标准盘共有六列，每方玩家占据连续三列。下面是它的一个示意图：

（正规竞赛会用电子屏幕显示如下棋盘。）

|  |  |
| --- | --- |
| 第三排 | 对方点数计算区 |
| 第二排 |
| 第一排 |
| 第一排 | 我方点数计算区 |
| 第二排 |
| 第三排 |

(图0-1)

普通练习对局一般习惯把自己的一方画在下面，对局中可以不设置专门点数计算区且不绘制边框。所以它常常看起来像这样：

|  |
| --- |
| 第三排 |
| 第二排 |
| 第一排 |
| 第一排 |
| 第二排 |
| 第三排 |

（图0-2）

在同一排上的单位，其左右顺序在对局中无关。每排上可以有任意多单位。

阵面对战最为经典的模式为BO3（不加注释的“全局”一词都指BO3）。在此模式中，两玩家进行三局两胜的对局，其中每一局都被称为“一小局”。小局是由回合构成的。每个回合指所有没有放弃出牌的玩家轮流打出一张牌。玩家在轮到自己行动时可以立即选择放弃出牌，但这意味着他无法再打出任何牌，或操控己方单位。当玩家手中无牌时，自动放弃出牌。最后一个玩家放弃出牌的回合运行完毕，该小局结束，进行结算。首先赢得两小局的玩家取胜。

在BO3对局中，裁判员与玩家需要先议定先手的奖励点数，通常在40点左右，并互相同时禁止对方使用一张卡片。随后两选手各自行配置一套19张卡的卡组，第一小局由对方抽取10张，第二小局由对方抽取剩余中的4张，第三局自选剩余中的4张，每局剩余的卡牌自动延续至下一局，玩家的手牌数始终没有上限。第一小局的先手由猜拳胜者决定，之后两小局的先手是上一小局中的获胜方。

特殊情况见下一节。

1.3 阵面对战单位基本指标（2,138字）

每次玩家打出一张卡牌，都可能会使在场单位数量增加或减少，单位的状态改变。所有的单位都由三种要素组成：“**血量**”，“**状态**”和“**功能**”。下分别叙述这三种要素。本节中，重点词汇将用**粗体**。

**血量：**单位最容易变动也是最重要的属性，始终是一个正整数，写于大写字母的下方。决定一小局的胜负。结算时，裁判员或双方分别统计两方在场单位的血量总和，多的一方取得胜利。（在此讨论一种罕见但不可避免存在的情况：如果一小局平局，那么双方都取得一场胜利。此时，若比分是2-1型，得2分者胜；若是2-2，全局为平局。若比分是1-1，则双方立即自选8张卡并进入决胜局，此局提供先手奖励点数且需重新议定，玩家重新猜拳并由胜者决定先手。）

**治疗**与**伤害**能够影响一个单位的血量。治疗(a)会使目标单位的血量增加a,而伤害(a)则会使其减少a。（在一般对局中，单位的血量常常不必每一步都及时修改，只需标记治疗与伤害即可。）这样的伤害被归为“**实体伤害**”，与“**摧毁**”，“**放逐**”这样的“**虚体伤害**”在结算等上有所不同。如果一个单位因受到伤害而使得血量变为0或更低，则单位被摧毁（立即移除出战场）。这能够触发此单位的“**遗愿**”能力（如果有的话），且结算的优先度在全局中达到最高。但是，单位的一切其它能力都无法触发。图1-4是一个标记血量的例子。另有一种影响血量的效果：**摧毁**，这会无差别地立即将一个单位的血量降低到0并且移出对局。此效果是有根的，会触发遗愿，但不会触发许多单位的技能。

不同于摧毁，“**放逐**”则会直接将单位扔出战场，完全不会顾虑血量因素。这会使目标单位来不及释放任何能力。（然而，G2不吃这套，它默认延迟2回合）

**状态：**单位生而具有或者由单位及卡牌所给予的属性，容易被修改且全部拥有符号用于标记。单位能够同时具有多种状态，它们分别是：

**锁定**：分为**永久锁定**和**暂时锁定**，作用相同但持续时间不同。永久锁定可以覆盖暂时锁定。它们的标记符号分别如下：（见图1-3）

A A A

5+8+8+8-12

（图1-4）

(图1-3)

锁定时，一个单位的任何功能都无法触发。

请切记：在描述暂时锁定时，会将一个玩家的行动回合称为0.5回合，如一个1.5回合的暂时锁定会锁定至效果触发方的下个行动回合结束。

**消亡**：一种负面状态，单位在若干回合后被无根地摧毁。记为危（a）,每个消亡单位的**己方轮次**结束时，将a减1。当a变为0时，单位被摧毁。

**中毒**：一种负面状态，记为↓（a,b），a是中毒伤害（基准值为5），b是中毒回合数。每个中毒单位的**对方轮次**结束时，将b减1，并对中毒单位造成a点**无根伤害**。当b减为0时，此效果被清除。不同伤害的中毒效果能够叠加，后给予的效果伤害永远**后产生**。实战中，玩家们常常画反中毒符号。切记自己的视角中，对方单位的中毒箭头永远是朝上的！！

**免疫**：一种正面状态，能使单位额外抵抗实体伤害。一个免疫状态可以使单位抵抗一次伤害及三次中毒伤害。此效果对虚体伤害无效，不可以叠加。

**护盾**：另一种状态的血量，优先于血量承受实体伤害，但不计入单方血量总和。破盾之击的溢出伤害不会移至本体上，此效果可以叠加。

**机会**与**冷却**：两个由单位的功能给予，能够在对局中互化的状态。机会为正方形带数字方框，冷却为正三角形带数字框。每个机会单位的己方轮次，玩家可以按自身意愿触发若干次单位机会，每次机会减1，机会数减为0时若可以恢复则进入冷却状态；每个无机会的冷却单位的己方轮次结束时，冷却数减为0时转变为1个机会，否则冷却减1。

**不忠**：一种状态，记为“不”。一个位于的一方和将其部署的一方不同时具有的状态，一般无效果，但此单位可能有些异常。

下面的图1-5在一个假想情况下展现出了一些状态的写法。在之后的文中，我们会用括弧内数字及文字表述来表示单位状态。

5 6 7 5

2 3 4 3

|  |
| --- |
| A↑ |
| B1­.（方框1） |
| D（三角形3） |
| （危3）E |
| F1（护盾10） |
| C |

（图1-5）

**功能：**由单位的名称所赋予的一系列能力，在对局中一般不需要额外标明且需要记诵。阵面对战有许许多多各异的功能，下面讲讲几种相当常见且覆盖大量卡牌的功能：

**部署**：单位被玩家从卡组中打出，或被某些卡牌召唤出时触发的**一次性**能力。

**部署冷却**：部署冷却（a）表示单位被部署后，需要等待a个己方轮次来开始发挥功能。

**遗愿**：单位被**摧毁**时优先触发的能力，被放逐的单位无法触发。

**吞噬**：此能力会摧毁一个单位，并使吞噬者吸取其全部血量至自身（不包括护甲）。此过程不造成伤害且有根。

**成长**：当己方每打出一个血量高于此单位的单位时，治疗自身。一个成长（a）的效果每次给予a点治疗。负数a会伤害自身。

**机会**与**冷却**：机会（a）表示初始具有a个机会，冷却（b）表示恢复1个机会需要b个无法用机会的回合。若有机会属性而无冷却属性，则单位无法恢复其机会数。

**攻击**与**范围**：两个单位的**距离**，是它们相隔的排数加1.场上存在0至5的距离（0无意义）。范围是一个值域。一个攻击（a）单位能从部署回合起，即可以每回合对在范围之中的所有**敌方单位**之一造成a点实体有根伤害。此属性的实质是一个机会（1）：对范围内一敌方单位造成a点伤害，冷却（0）。

**治疗与自治**：一个治疗（a）单位能从部署回合起，即可以每回合对所有**己方单位**之一造成a点治疗，包括自身。自治（a）单位则会在每个己方轮次结束时对自身治疗a点，且自治是不可避免的。

请特别注意：部署和遗愿功能的触发不是一定的。如果有合法目标，则它必须触发；但如果没有，即可视为此能力已用过。

本章节内容相当重要，请务必熟记。

1.4 阵面对战卡牌指标与卡池（3,181字）

阵面对战的卡牌一共有82张（2021.9.18），它们由大写英文字母和可能的下标构成，并由下标分为小字组、小字一组和小字二组。这些卡片从特征上可分为两大类：**单位卡**与**法术卡**。在可使用次数和强度上可分为四大类：**普通卡（I）**、**稀有卡（II）**、**史诗卡（III）**和**传奇卡（IV）**。

**单位卡**数目较多，会在我方的任意一排上打出一个或多个单位，这些单位的名称全部与单位卡名称相同。如果打出的单位不止一个，它们存在短暂的间隔顺序以结算，但这期间任何机会卡无法生效。再次重申：一张单位卡不会因为部署能力无法生效而无法被打出，它在任何己方轮次都是可打出的。

**法术卡**目标可以是场上的一切单位或某一排（具体内容参见其具体描述）。法术卡不会生成单位，也就不会产生以其名字命名的单位。如果法术卡的功能无法生效，则它无法被打出。

除此以外，每张卡牌都还具有**等级**。卡牌每升1级，其所有和血量有关的数据提升20%并四舍五入（但生成数量等不会改变）。在正常游戏过程中，一张卡牌的升级是消耗性且不可逆的，最高为5级，升级所需的卡片数量分别为4-6-8-10。只要完成升级，在对局中便可以携带**不高于**卡牌等级的卡牌参与对战。不同的是，锦标赛模式中，所有普通卡锁定为2级，其余为1级。其中存在两个特例：

(1) K1伤害为40点，奖励10点。（一般对局为48-5）

(2) Q血量为48点，治疗为9点。（一般对局为48-10）

另外，为了鼓励玩家们升级卡牌并体现出实战效果，部分卡牌被添加了“奖励点数”，详见下方卡池。

BO3中，两玩家配置的卡组都必须满足以下要求：

(1)包含不多于1张相同的史诗、传奇卡，不多于2张相同的普通、稀有卡（由镜像或模仿者变为的不计入，但这两张卡本身有要求）；

(2)包含总计不多于2张传奇卡，不多于6张史诗与传奇卡（由镜像或模仿者变为的不计入）；

(3)不包含被对方禁用的卡牌。

以下是10.8平衡性调整之后的这84张卡牌及奖励点数：（详细讲解在第2章）

A：II，HP5，生成数3，异排；伤害5，范围1，成长8（0-0-0-0-0）

B：I，HP50，部署：使一个单位中毒（5，2），并使其消亡4.（0-0-0-0-0）

C：II，HP30，免疫，自治10. （0-0-0-0-0）

D：III，HP40，机会：锁定一个单位。冷却3. （0-5-10-15-20）

E：I，HP35，遗愿：生成E’(HP60)，消亡4. （0-0-0-0-0）

F：I，HP45，遗愿：对一个单位伤害35. （0-0-0-0-0）

G：II，HP80，免疫。（0-5-10-15-20）

H：IV，HP30，部署：摧毁一个HP不小于90的单位。（0-15-30-45-60）

I：II，HP10，遗愿：生成I’（HP90）（0-0-0-0-0）

J：I，HP60，伤害5，范围2（0-0-0-0-0）

K：III，HP45，部署：连续对一个单位伤害1，直到其血量不高于初始值的一半。（0-5-10-15-20）

L：II，HP25，每回合末，若自身不是HP严格最高的单位，自治15. （0-0-0-0-0）

M：IV，HP50，伤害10\*2（同时不同目标），范围2~3.机会：若摧毁一个单位，移动自身到相邻排，此能力部署冷却1，冷却1. （0-0-0-0-0）

N：III，HP110（0-5-10-15-20）

O：II，HP40，伤害12，范围3~4. （0-0-0-0-0）

P：III，HP20，部署：对全部同排异己单位增益14。（0-0-0-0-0）

Q：I，HP40，治疗8. （0-0-0-0-0）

R：I，HP25，部署：使一个单位增益40. （0-0-0-0-0）

S：III，HP25，敌方单位每受到1点实体伤害，自身增益1.（0-5-10-15-20）

T：II，HP20，部署：交换一方两排上的所有单位。（0-0-0-0-0）

U：I，HP85，每回合末，若自身是HP严格最高的单位，对自身伤害10. （0-5-10-15-20）

V：I，HP25，部署、遗愿：在同排生成3a（HP10）. （0-0-0-0-0）

W：III，HP60，遗愿：在同排生成7a（0-0-0-0-0）

X：I，HP35，部署：触发一个单位的遗愿。(0-5-10-15-20)

Y：I，HP40，部署：使一个单位中毒（5，∞）（0-0-0-0-0）

Z：II，HP40，中毒（5，2），范围2~4. （0-0-0-0-0）

A1：I，HP35.己方回合末，场上每有一个中毒单位，自身增益5. （0-0-0-0-0）

B1：I，HP45，免疫，机会（1）：使一单位获得免疫。（0-5-10-15-20）

C1：IV，HP20，部署：同时摧毁双方各一个单位（不包括自身）。（0-5-10-15-20）

D1：II，HP35，每回合初在同排生成一个a。（0-0-0-0-0）

E1：III，HP60，部署：吞噬场上血量较小的一半HP不大于10的单位。（0-0-0-0-0）

F1：I，HP10，生成数2，护盾10，成长5. （0-0-0-0-0）

G1：III，HP45，伤害轮流为10/16，范围3. （0-0-0-0-0）

H1：III，HP20，部署：吞噬一个HP不大于40的单位。（0-0-0-0-0）

I1：I，HP45，部署：吞噬己方一个单位。（0-5-10-15-20）

J1：IV，HP30，部署：抓捕一个敌方HP不大于25的单位至任一排。（0-0-0-0-0）

K1：I，对一个敌方单位伤害40点。（0-5-10-15-20）

L1：II，对敌方一排全部单位伤害12点，并选中一个单位额外伤害6点。（0-0-0-0-0）

M1：III，使一个己方单位解锁，获得免疫，并增益50. （0-5-10-15-20）

N1：II，HP35，部署：同时摧毁分别己方不严格，对方严格HP最高或最低的单位，自身不是合法对象。（0-5-10-15-20）

O1：I，HP85，部署：若对方下一手牌出传奇卡，放逐自身。（0-5-10-15-20）

P1：II，使一个己方单位解锁并增益30.（0-5-10-15-20）

Q1：III，使一个己方单位获得8层护盾，每层HP5.（0-5-10-15-20）

R1：II，HP30，机会3：给一个单位增益15. （0-0-0-0-0）

S1：II，HP40，机会：立刻结清一个单位的有限中毒伤害，冷却（1）。（0-5-10-15-20）

T1：II，对一个敌方单位伤害30，并将其锁定。（0-5-10-15-20）

U1：II，HP40，每回合对敌方严格最高HP单位伤害17，部署冷却2. （0-0-0-0-0）

V1：I，HP85，遗愿：使敌方一单位增益25.（0-5-10-15-20）

W1：II，HP10，部署：互换场上两个HP之差不大于25的单位的血量。（0-0-0-0-0）

X1：III，HP50，伤害5+中毒5\*2，范围1，4，5. （0-0-0-0-0）

Y1：III，HP40，机会：转换一个单位在其一方的排数并对自身伤害4，冷却（1）。（0-5-10-15-20）

Z1：IV，HP20，部署：选中一个单位，若其血量是3的倍数，将其放逐；否则对其造成30点伤害。（0-0-0-0-0）

A2：III，再打出上一张卡片，若其是单位，HP多10点。也被称为镜像。（0-5-10-15-20）

B2：II，克隆己方一排上至多4个单位至不同排，克隆体和其衍生物血量均改为1，能力不变。也被称为克隆。（0-10-20-30-40）

C2：II，模仿一张卡组内已有卡牌带入卡组，多张C2的对象不能重复。也被称为模仿者。（0-10-20-30-40）

D2：II，HP35，伤害5并锁定被击中单位1.5回合，范围2. （0-0-0-0-0）

E2：II，HP40，伤害9，范围2-3，被连续击中三回合的单位转换在其一方的排数。（0-0-0-0-0）

F2：II，HP45，伤害14，范围2，只能攻击距离自身最近的单位。（0-0-0-0-0）

G2：III，HP95，受到的任何效果延迟2回合生效。（0-5-10-15-20）

H2：III，HP80，1机会：对自身伤害15，冷却0。2机会1：将自身血量向165取反。版权所有，禁止克隆！（0-5-10-15-20）

I2：II，使一个目前HP不大于60的单位恢复最初状态（克隆体血量仍为1）。（0-5-10-15-20）

J2：I，HP40，部署：将对方血量严格最高的单位改至和严格第二高的单位相同。（0-5-10-15-20）

K2：III，HP55，每回合初，在三排上生成a，消亡3. （0-0-0-0-0）

L2：III，HP20，成长5.每回合若己方存在增益不小于30的单位，自治20。（0-0-0-0-0）

M2：II，HP40，每回合初，在同排生成2个b。（0-0-0-0-0）

(注：b，HP5，己方回合末自动向前移动一排，位于对方阵地时HP加于对方之上。当b遇到同排的敌方单位时，会摧毁自身以对其造成等于b血量的伤害（上限为10）。

N2：II，HP35，每回合初，在同排生成c. （0-0-0-0-0）

(注：c，HP3，每回合对一个敌方a造成10点伤害。)

O2：II，锁定敌方一排单位2.5回合。（0-10-20-30-40）

P2：II，HP30，机会3：解锁一个单位，冷却0.（0-5-10-15-20）

Q2：III，HP55，治疗10，机会1：对己方一个单位伤害1或2，并移动自己到异排。（0-0-0-0-0）

R2：IV，HP50，机会：分裂一个敌方单位成两个，每个血量都恰不高于本体的三分之一，范围1，3，5，冷却（0）。（0-5-10-15-20）

S2：II，给己方两个单位添加荆棘属性：每被实体伤害一次，立即对伤害来源造成6点伤害。（0-5-10-15-20）

T2：II，HP10，每有一个单位的排数改变，自身获得10点增益。如果该效果是因为T，只获得3点增益。（0-0-0-0-0）

U2：IV，HP50，成长(-3).每次成长，在同排生成a,2\*b,c。（0-0-0-0-0）

V2：III，HP40，机会：若敌方一排上存在中毒单位，则选择其中一单位锁定。部署冷却1，冷却1.（0-5-10-15-20）

W2：IV，HP125，机会：对自身增益20，冷却6. （0-0-0-0-0）

X2：III，HP30，机会：变化为上回合己方被摧毁的一个单位，随后放逐自身。（0-5-10-15-20）

Y2：I，在打出后的第二个己方回合对指定排造成14点伤害。（0-5-10-15-20）

Z2：IV，HP40，机会1：在同排打出一张同级稀有或普通单位卡。（0-0-0-0-0）

A3：III，HP40，成长0.每次成长，在第二排上生成2个A。

B3：II，HP50，机会：将自己的血量均匀分给场上3至5个单位，随后放逐自身。

C3：III，HP55，治疗14。己方回合末，当己方拥有不少于4个单位时，对自身伤害40.

D3：III，HP40，机会：将一个单位的冷却加1. 冷却1.

E3：III，HP45，范围3，伤害为目标单位血量除以17的余数。

F3：II，HP25，机会3：吞噬一个己方单位。部署冷却1.

以上便是这84张各异的卡牌。初学时玩家需对着卡池进行对战，此阶段是难以进行深度思考的。只有熟练地背诵出了卡池中的全部卡牌功能，对局才能渐入佳境。因此，请务必重视此章节的内容！

1.5 阵面对战对局礼仪与赛制（1,354字）

作为一款具有丰富内涵的游戏，阵面对战有着许多不同的游戏模式，也有着各种对局礼仪和赛制：

省际至国际竞赛皆很正规，全部采用标准速度的锦标赛模式，两玩家在被安检人员检查确认不携带任何随身物品后进入赛场。随即两人在两台不可互相看见的电子设备上，进入比赛流程：

(1)双方同时决定对方的禁用卡片，限时为1分钟。若时间到时玩家未选择，认为没有禁用卡片。（若规则为禁用1张，则A2，C2不包括在内；若为禁用2张，则玩家可自行选择禁用两张不包括A2，C2的卡或禁用两者之一）

(2)双方配置卡组，限时为5分钟。由于电子设备的加入，玩家无法配出违规的卡组。若时间到时玩家没有配置完成，则用随机符合要求卡片来填充空缺。

(3)裁判决定先手的奖励点数。

(4)电子设备随机抽取各10张卡片。

(5)双方猜先，胜者决定先后手，限时为1分钟。若时间到时玩家未选择，先后手由另一方选择。

(6)裁判宣布出牌阶段开始。双方的每一步都需要计时，在标准速度之下为30秒完成落牌及操控单位的全部动作。若时间到时玩家未落牌，认为其放弃出牌；若其已落牌，则行动结束，对方行动回合开始。每小局结束，设备抽取卡牌后玩家有2分钟的休整时间，随即开始下一小局。当一名玩家取得胜利或双方平局，对局结束。一盘正常的对局应当在30分钟之内完成。

此级别对局中，被证实后可以被认为犯规而判负的行为有：

(1)玩家进入赛场后被发现携带卡池、备用卡组、教程等或任何纸质文件。

(2)玩家偷窥对方的卡组。

(3)玩家在某一流程结束之后拒不继续下一流程。

(4)玩家毁坏在场设备。

(5)玩家多次打扰裁判或选手，影响对局正常进行。

(6)其它违反体育精神的行为。

在对局中，以下属于突发情况，裁判应当立即作出处理：

(1)玩家犯规或疑似犯规。

(2)设备故障，转入临时纸面对战。

(3)电子设备出现点数计算错误或者版本问题。

和正规比赛相比，一般对局则相对随意。玩家可以自行完成或忽略各项流程，一般也没有严格的时限。这样的对局被称作“慢牌”。

除了BO3模式以外，民间还有许多种妙趣横生的对局种类，其中最为出名和常见的是BO1，也称17vs17模式。此模式仅有1个17张牌的小局，玩家可以切磋长局技艺。在17vs17中，又有一种锻炼思维速度的模式：快牌。两玩家都具有非常受限制的局时（17张牌4分钟左右），超时者按超出时间扣分。民间涌现出了许多专攻快牌的玩家，他们运筹帷幄，思维敏捷。

另有一种相当有趣的模式：快牌想象牌。此模式2大局为一轮，两名玩家轮流打快牌和想象牌。对局仅1局，牌数可以自定。快牌方有严格的时限且超时扣分，想象牌方全局过程中不能看自己的卡组和棋盘。其中还有几条特殊规则：

(1)想象牌方将卡组交给对方保管，必要时可扣20点观察。若终局发现想象牌方卡组记忆错误，直接判负。

(2)快牌方具有机会（3）：提问想象牌方一个场面问题，包括一个单位的一种状态、血量或位置，或者某排上存在特定单位的数量。如果想象牌方无法回答，扣20点，并使快牌方告知问题答案，冷却（0）；问问题过程不计入任何一方的时间，可在任何时间提问。

(3)想象牌方具有机会（1）：提问快牌方一个场面问题，其必须如实回答。不可以在对方正在提问时用此机会，问问题过程不计入任何一方的时间。

两局过后，两人统计自己在两局中的点数之和，比拼决出胜负。

每个赛季还会推出独有的赛季活动，这些活动中部分卡牌能够大放异彩。请注意：这些活动无法使玩家获得胜利宝箱，只能积累皇冠。

1.6 阵面对战考级制度（1,198字）

相信在学习了10页（一般需要1小时起步）之后，您已经感觉自己略知一二了！可是，但凡您和有一个月以上经验的玩家切磋过，就会发现您和他们还有些差距。相信：阵面对战是款循序渐进、熟能生巧的游戏，在阵面对战指南的指引（最好有一位有水平的玩家点拨）之下，您一定能逐渐达到更高的各项水准，战胜他们！

为了新老玩家们更好地树立学习目标，了解个人水平，我们设立了严格而独特的考级制度。玩家的大致水平可以分为九个级别：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 级别 | 描述（皆在上一级基础上） | 举例 | 评判 |
| 零级 | 对游戏仅有初步的认识，无法自主对局。 | 新手教程中的学习者 |  |
| 一级 | 能够遵守基本游戏规则，阅读卡池进行对局，识记一些常见的卡牌 | 很好地阅读了第1章的读者；他人引导下的被动对局者 | 卡牌记忆；对局规则 |
| 二级 | 对回合、小局具有基本认识，能够了解一部分卡牌的运用、应对方式，自主对局 | 关注自身点数并努力增加之的游戏模式 | 卡牌基础运用；简单的对拼问题 |
| 三级 | 识记全部卡牌及应对方法，理解游戏的基本思路，了解不同卡牌之间的配合；理解卡牌存在强弱差异 | 很好地阅读了第2~3章的阅读者 | 容易的对拼问题，对局情况分析问题 |
| 四级 | 初步感受流派概念，懂得其一部分思路和互相之间的关系；能够自主配置有思想的卡组，初步理解收放自如的观念，能推测对方流派 | 具有出牌紧张感，有一定阅历的玩家 | 对拼问题，流派判断与分析题 |
| 五级 | 四级的学习内容领悟加深；各种流派都能不错地使用，在进攻、防守时有主次观念；初步理解对局节奏观念，初步了解游戏的动态平衡性 | 很好地阅读了第4~5章的读者，能够独自带领新玩家掌握游戏知识 | 简单和容易的对拼竞赛题，快牌和想象牌精度达到三级 |
| 六级 | 卡组配置、对局打法成熟自然，富有个人特点；能够掌握不同流派对抗的打法思路，在对局中能够正确地推测对方流派；对于游戏的平衡性有自己的见解，合理评判卡牌强弱 | 很好地阅读了全书的读者，具有一定教导新玩家的能力 | 较易的对拼竞赛题，快牌和想象牌精度达到四至五级 |
| 七级 | 熟练掌握各种思想，有很好的推测和反推测能力，对局计算准确快速，衔接自然。 | 省队水平的玩家，经过了长久系统的练习 | 有难度的对拼竞赛题（如长局炮类对打） |
| 八级 | 实战水平高于上述级别 | 实战中人类难以触及的高水平，人工智能千万盘级训练的成果 | 阵面对战各方向尖端研究 |

在每个级别中，玩家的水平又可以根据等级差距对局、个人感受等测量方法精确到百分之一级。笔者两人的平均水平在6.5级上下（881约6级，885约7级），7级水平大致可以入选省队，7.25级水平大致可以入选国家队，7.5级就可以达到人脑的巅峰水平。

在8个级别中，有3个级别：三级、五级、七级，它们提供半年进行一次的等级考试（笔试和对战测试），通过后会发与证书。和上表中所述的一样，我们建议您在读完并理解2~3章并对拍20局后参加三级考试，读完理解并消化4~5章，且对拍50局后参加五级考试。（七级考试即省队选拔，难度比较大，需要一定个人悟性和发自内心的兴趣，这里笔者无法提供全部帮助）只要用心学习掌握，这两个级别的考察是不难的！

1.7 综合练习（970字）

以下提供一张修改过后的老版本一级考卷，请自我检验学习成果。（注意：部分题目可能较难！）

本卷满分**100**分，**66**至**76**分为合格，**77**至**87**分为良好，**88**分及以上为优秀。请于***25***分钟内完成全部题目的回答。参考答案在书末。若您得分在**65**分及以下，请重新学习前面的内容。

**一：游戏知识（27）**

1.写出下列卡牌的数据与功能：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 卡牌 | 血量 | 阶数 | 功能 |
| D |  |  |  |
| I |  |  |  |
| N |  |  |  |
| G |  |  |  |
| W |  |  |  |
| H |  |  |  |

**二：选择题（20）（每题可能有0~4个正确选项，少答得2分，不答得1分，错答得0分，若为零选，请回答/）**

2.关于传奇卡，下列描述正确的是（ ）

A.该类别只有7张卡 B.该类别卡可以抗衡一切卡

C.该类别卡可以用C2重复携带 D.一套卡组中，该类别卡最多可以有3张

3.关于中毒，下列说法正确的是（ ）

A.全游戏中，该状态的伤害都相同 B.中毒效果的叠加仅叠加时长

C.该效果可以被“锁定”去除 D.对方单位的该效果在己方行动结束后生效

4.下列卡牌中，容易受到H的效果的有（ ）

A.O B.L C.W D.G

5.对于攻击与伤害，下列说法错误的是（ ）

A.所有伤害都可在单位部署下后触发 B.两单位间的距离是两者相隔的行数

C.牌组中最多只能带10张攻击单位 D.免疫可最多抵消四次伤害

（较难）6.下列说法错误的是（ ）

A.W是一张强力卡，适合将其锁定 B.W的功能不如其HP有效

C.T可以交换任意两排上的单位 D.A的成长效果比伤害更重要

**三：填空题（33）**

7.初始血量最高的单位是\_\_\_\_\_\_\_;在对局中，这个单位一般\_\_\_\_\_\_\_使用（靠前/靠后）；写出一张克制它的卡牌\_\_\_\_\_\_\_\_\_

8.假使某个特殊模式，某人打出一张A后，连续打出15张J且没有单位受到过外界影响，则此时他的总血量是\_\_\_\_\_\_\_\_\_；如果对方在他打出了12张J之后用O攻击了一个A一次，则最终A的血量分别是\_\_\_\_\_\_\_\_\_

9.在下图的战场上，如果A要下F2，他最好放在\_\_\_\_\_\_\_；接着，如果B要下Z，他最好放在\_\_\_\_\_\_\_；此时，A方\_\_\_\_\_\_\_\_\_的火力最大。（填数码）

|  |  |
| --- | --- |
|  | （6） |
| O(40) | （5）B |
|  | （4） |
|  | （1） |
|  | （2）A |
| G(80)+免 | （3） |

**四．材料分析题（20）（较难）**两张新卡牌：

10.如果一方在最后一排先后放下了Q，V且始终未受外界影响，此时他的总战力为\_\_\_\_\_\_\_;如果他合适地下了一张P并放弃出牌，则5回合后，他的总战力为\_\_\_\_\_\_\_\_.

II，HP45,免疫。伤害12，范围3。

：III，HP60。部署：吞噬所有HP<=10的单位。

11.被放置在一方从前往后数第\_\_\_\_\_\_排时，可以攻击到对方各排的单位；

它被部署之后，若J对它进行了5次攻击，则此时它的血量为\_\_\_\_\_\_\_\_

12.写出被克制的一张卡牌：\_\_\_\_\_\_\_ 写出将克制的一张卡牌：\_\_\_\_\_\_\_\_.

13.有一位玩家认为，相比其它进攻单位明显强出一截。你怎么看？

**第二章 阵面对战入门（1）**

恭喜您已经成功学会了游戏基本规则，进入了教程环节！本章节为理论部分，在阅读后面的章节时，您需要不停地在阅读练习之外，与自己或他人进行对拍，并认真完成配套练习，核对答案。文中讨论的情况不加指明皆为锦标赛模式。

2.1 卡牌的分类与介绍（5,045字）

阵面对战一共有84张卡牌，虽不算极多，但卡牌的命名没有明显规律，在掌握功能和配置卡组上比较困难。因此，为了进一步深入学习，就一定要了解卡牌的分类。下文采用阵面对战生物学中分类系统，卡牌分为相似度由高到低的5个阶层：界，门，纲，目，种。种的名称与卡牌或衍生物名称相同。以下是它们的一张分类表：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 阵面对战 | 卡牌界 | 活跃门 | 炮纲 | 主炮目 | J,M,O,G1,U1,F2,E3 |
| 偏炮目 | Z,X1,D2,E2 |
| 遗愿纲 | 遗愿目 | E,F,I,V,W |
| 生成纲 | 持续目 | D1,M2,N2,U2,A3 |
| 暂时目 | K2, X2,Z2 |
| 成长纲 | 治疗目 | Q,Q2,C3 |
| 成长目 | A,F1 |
| 自治目 | C,L |
| 他治目 | S,A1,L2,T2 |
| 辅助纲 | 正向目 | B1,R1,P2,B3,F3 |
| 反向目 | D,S1,Y1,R2,V2,D3 |
| 肉盾门 | 肉盾纲 | 纯肉盾目 | G,N,G2,H2,W2 |
| 负收益目 | U,O1,V1 |
| （类）  法术门 | 对己纲 | 增益目 | P,R,M1,P1,Q1,S2 |
| 增加目 | X,I1,A2,B2,C2 |
| 对敌纲 | 摧毁目 | B,H,E1,H1,Z1 |
| 伤害目 | K,Y,K1,L1,J2,Y2 |
| 禁用目 | T1,O2 |
| 通用纲 | 通用目 | T,C1,J1,N1,W1,I2 |
| 衍生物界 | 遗愿门 | 遗愿生纲 | 遗愿生目 | E’,I’ |
| 生成门 | 生成纲 | 生成生目 | a,b,c |

每一个目中的卡牌都有一定功能相似性，但又有区别。接着我们分别说明**卡牌界**中各个目卡牌的作用。

**炮纲**中，**主炮目**的卡牌具有直接攻击性，能够通过攻击敌方单位来建立起直接的点数优势或间接的**战略优势**（这是指，对局中，点数少的一方玩家可能局势反而主动）。其中，J血量很高，但伤害低；M在目标单位足够多时伤害最高，且可以自主移动；O具有炮类独特的射程3~4；G1范围能覆盖全场，且伤害会来回变换；U1有部署冷却，但冷却过后伤害相当大；F2伤害高，但射程近且只能就近攻击；新卡E3范围较广，在操作精确的情况下能够和其他炮纲卡牌形成强势组合，打出大量伤害，但使用难度较大。

**偏炮目**的卡牌具有持续对敌方单位产生伤害的能力。但又有一些其他的功能或与其他卡牌的配合。其中，Z具有独特的攻击范围，且能使单位中毒；X1有最远的5射程，且在中毒之外带有伤害；D2能在攻击的同时暂时锁定单位；E2只要连续命中就可以改换单位的排数。通过搭配起主炮目和偏炮目的卡牌，就能够在对局中取长补短，找准时机接连利用各种炮类卡来打出强烈的攻势。这样的打法在游戏出现初期即有，现在仍然是对局（尤其17v17）的主流。

**遗愿纲遗愿目**的卡牌都拥有遗愿能力，这些单位配合吞噬、摧毁它们或触发它们遗愿的卡牌能够打出很不错的效果。其中，E和I都会生成高血量的衍生物，其中E能够自动消亡；I衍生物血量优异且很脆弱，有时可以起到意想不到的效果。F血量不错，死亡时还能打出不小伤害；V和W都能生成大量a，其中V部署即能生成且a等级高一级，W生成量巨大且血量充实。这些卡都需要配合的卡牌，是不能够孤军奋战的。但即使如此，遗愿目的卡牌在天梯上仍占据了强大的一席地位。

**生成纲**中，**持续目**的卡牌能够长时间地生成衍生物，往往在不加管控的情况下能够生产一小局。其中，D1生成血量见长的a，M2生成非常有骚扰性的b，N2的c则对于a具有强针对性。U2是三张卡牌生成物的总和，但它的生成不如它们容易——U2需要通过打出更高血量的单位来“成长”，且每次成长都会扣除自身血量；A3成长时生成成长速度快但很脆弱的A到中间排，它的生成物极容易受到对方攻击而被摧毁。但如果能将A保护下来，收益是极大的。

**暂时目**的卡牌则只能生成一次或在短时间内生成单位。其中，K2能快速生成三波a，而且其本身血量较高，是难以被消灭的；X2能够生成上一回合己方死亡的卡牌来取代自身，相当于间接保护了己方的在场单位不被摧毁，但其本身难逃一劫；Z2则更加自由，它有一个机会生成任意一张普通或稀有卡，这使得它的选择空间极大，但无法生成高质量单位。一个在场的Z2使玩家可以在某个回合里打出两张卡牌。这些卡牌功能都非常突出，在对局中会受到对方玩家的高度关注。

**成长纲**的**治疗目**卡牌能够不断给予己方单位治疗。Q的治疗量和血量略少，Q2的两者皆略多且有一个功能：通过微微降低己方一个单位的血量来移动自身。（这个功能目的比较复杂，在本章的教程中不作说明）这两张卡都是非常受玩家们青睐的。新推出的C3治疗量很大，但己方单位一多就会自爆，使用难度较大，更适合短局使用。

**成长目**卡牌通过不断打出更高血量的单位和数量优势来堆积点数。A在各排上生成3个，每个都很脆弱，但它们成长都很迅速，且第一排的A还能攻击到对方第一排的单位；相比之下，F1的成长比较慢，但其生存能力比A高很多。两张卡牌都比较冷门，强度不算很高。

**自治目**的卡牌会自动增长血量。如果不去管控它们，一局下来的这些单位血量将会极其恐怖！C具有保护性的免疫且自治没有任何条件，L则相对较脆弱，自治需要自己血量不为全场最高，但其自治速度非常快。两张卡牌各有利弊，总体强度都比较高。

**他治目**卡牌的自治更大程度上则源于场上双方单位的情况。其中，S需要己方单位对敌方单位造成实体伤害。理想条件下，它的成长在所有卡片中最为迅猛，但其放下时较为脆弱；A1稀有度低，会因中毒单位而成长，数量越多，涨得越快，配合能使单位中毒的偏炮类效果很好；L2在己方存在一个获得增益量较大的单位时，能够高速成长；T2比较剑走偏锋，会因为单位排数的改变而成长，对于T涨得尤其迅速，但初始状态极其脆弱。这个目除了L2外，定位与成长纲的其他目的卡牌有些不同。

**成长纲**是一个和谐但强力的纲，它的全部卡牌都无法对敌方单位造成伤害。但是，只要善用这些和平主义者们，您同样能够构建起**点数帝国**（指通过堆积点数来取胜的一类具有共性的玩法），取得胜利。

**辅助纲**的**正向目**的卡牌主要功能偏向于给己方单位添加正向效果，B1能给予一个免疫效果，必要时能抗下一次致命伤害；R1能给予三次增益，相当于场上的一个药箱，瞬间治疗效果相当好。R1是一张结合炮类和成长类卡使用，效果极佳的卡片，而B1目前强度不高。P2则是对抗敌方锁定的专用卡，能在三个回合里解锁三个单位，相当强力，每个卡组都建议携带一份。F3身板脆弱，有部署冷却，但能吞噬大量单位，且可以把“吞噬”动作和其他动作放在同一回合内进行，这增加了许多有趣的组合。B3能舍己为人，把自身血量分摊给几个单位，对于使用克隆的卡组表现较为突出。

**反向目**的卡牌多用于使得敌方单位失效，或者提前对其造成伤害。其中，D能够缓慢地锁定敌方的单位，让其无法发挥功能（可惜的是，D本身逃不过被锁定），它对于部分卡牌的克制性较强，尤其在对方没有携带解锁卡片时效果不可逆；S1能立即结清一个单位的中毒伤害，相当于大幅度提升了Z和X1对敌方单位的伤害（注意：S1在最近调整后不能再配合Y使用）；Y1比较中性，能够改变一个单位在其一方的排数，从而将敌方单位引入火力大的区域，或帮助己方单位逃离敌方单位的攻击；R2能够分裂对方的高血量肉盾或低血量活跃单位让其更容易被摧毁，同时其本身的存活能力也很高（请注意：R2如果使用不当可能反而弊大于利，新手请慎重）；V2是结合中毒卡牌使用的，锁定比D的冷却更小，但适用范围较窄。D3用于增加对方单位的冷却，效果虽然不如锁定强大直接，却是不可逆的。而且它的冷却比D更短，能更快地覆盖多个单位。

**辅助纲**的卡牌全部为机会卡，这些卡虽然活动性不如炮类，但它们有时会左右战局，故它们在对局和配置卡组时不可忽视。

**肉盾目**的**纯肉盾目**以血量见长，且没有明显带来负面收益的功能。G血量充实，且拥有免疫效果，在第一小局效果不错；N的血量更加健硕；W2则更加如此。（这是因为它们的稀有度不同，可携带量不同，所以在对局中表现的强度也不同）G2和H2相对特别，G2拥有2个回合的不可抗力延迟，这使得它在于最后两个回合放下时是丝毫不动的；H2则可以每回合对自身造成伤害，并拥有一次将自身血量相对165取反的机会，这使得它在理论情况下可得到的血量最大高达160（虽然很难实现），但取反时机的把控相当关键。

**负收益目**卡牌的功能都会给己方带来负面收益。它们全部都为普通卡，享受2级等级和5点奖励点数，血量也相同，但负收益功能不同：U只要是场上血量最高的单位，就会每回合自动扣血一次；O1只要对手接着立刻放下了传奇卡，自身就会灰飞烟灭；V1在对对方摧毁时会给对方单位一个由我方指定的中等增益。（这个效果有时并非负面）这些卡牌和稳定的纯肉盾目卡牌相比，更加惊险刺激，使用成功也有一定收益，所以不适宜新手使用。

**（类）法术门**下，**对己纲**的**增益目**的卡牌都以给予己方单位正面效果为主要目的。P能给一排上的全部单位提供中等增益，对于生成单位多的排效果特别出色；R能在部署时给予一次相当大的血量增益，足以使一个单位“起死回生”；P1能解锁一个单位并且增益其30点，能够基本抵消T1的效果（但T1致死就没办法了）；M1作为史诗卡则功能更佳，不仅解锁一个单位，还增益其50点并给其一个免疫。这会构建起一个非常强力的单位（一般是史诗或传奇卡），但也存在一定的风险；Q1和M1目的相似但侧重方向不同，Q1使得目标单位具有8层护盾，这是很难被击破的，但在点数上没有M1这样的大增加；S2方向则比较含蓄内敛，会使两个单位具有反伤功能（被攻击时返还伤害给原单位），抑制对方对它们的攻击。这些卡牌都能为己方单位的存活提供重要保障，在对局中非常建议携带一定量。

**增加目**的卡牌能够增加同类卡牌在对局中出现的数量，或者产生新的单位。其中，X和I1主要都用来触发遗愿单位的能力，区别在于，X不会摧毁之且血量较低（也就是可持续发展），I1会摧毁之且血量较高，所以在有遗愿单位的卡组中推荐都携带至少一份； A2­在对局中，能够再打出上一张卡牌，并且获得少量血量增益。这是极其重要的一张卡牌，有时起到救局的作用；B2会克隆一排上的至多4个单位至不同排，血量都为1。尽管克隆体和其衍生物血量极低，但功能正常，这就意味着它搭配大量炮纲、辅助纲和成长纲单位的效果出众；C2则仅影响卡组，相当于能够多携带两份史诗卡或传奇卡，令卡组强度大幅提升。（请注意：C2能够模仿的卡必须是已经携带的，两个C2不能模仿同一张卡，且打出的模仿单位功能正常但视为稀有卡）A2，B2和C2都相当热门。

**对敌纲**的**摧毁目**卡牌以放逐或摧毁对方的单位为主要目的。其中，B的血量中等，能使一个单位中毒两回合并慢慢消亡，对付高强度单位很是实用；E1能将场上一半的血量不大于10的单位吞入腹中，这张卡相当克制那些生成大量单位来制胜的卡组；H1能吞噬一个中低血单位（一般是敌方单位），血量限制与K1的致死血量相同，多出50点血量，但无法目标更高血的单位，稳定性较差；H能直接摧毁一个高血量单位，效果迅速且猛烈，是肉盾卡最大的威胁之一，但在对方无高血单位时没有能力，Z1则能造成中等伤害或将血量为3的倍数的任意单位直接扔出战场，对付W这样的热门单位效果较好，救局也有一定作用。这两张传奇卡各有千秋，对局中可以看实际情况来携带。

**伤害目**的卡牌会对敌方单位造成暂时或长期非主管操控的伤害，但不一定致死。其中，K能将一个成长单位的血量抹去大半，而且自身还有45点不少血量，强度相当充实；Y会使得一个单位持续无穷回合地中毒，具有一定骚扰性但强度较弱（因为在最近平衡性调整中，配合S1来摧毁单位的组合被禁用）；K1能造成中等伤害，这一伤害能摧毁大多数较脆弱的单位，从而阻止它们继续成长或者对己方单位产生威胁，具有深远的**战略收益**（指表面数据收益之外带来的收益）；L1会对一排单位全部造成少量伤害，同时瞄准一个目标添加额外伤害，针对W、B2的效果都极佳，每套卡组都建议携带一两份；和L1不相同，Y2的整排伤害具有一定延迟，在目的上有时有些区别，但伤害更大；J2会扣除对方最高血量单位的血量，较为冷门。

**禁用目**的卡牌能通过锁定来使敌方单位暂时或永久地无法发挥能力，起到巨大的战略收益。T1在单体永久锁定之外带有30点伤害，对付遗愿单位可以斩草除根，但效果与P1会完全抵消；O2能将对方一排上的单位全部锁定2.5回合，最适合抑制即将克隆的一排高质量活跃单位。、

除此之外，还有一个重要的纲：**通用纲**。其中的唯一一个目**通用目**里，T能够互换两排上的全部单位，这张卡既可以帮己方救局或者营造攻势，也可以化解敌方单位的攻击抑或将其引入攻击区域，用途相当广泛，一度成为最热门的卡之一；C1、N1都会同时摧毁双方各一个单位，其中C1有最高的自由度，但N1则需要受到一些限制，玩家往往会同时摧毁己方的遗愿单位和对方的目标单位，一箭双雕；J1非常独特，能将一个敌方低血单位据为己有并迅速利用，相当于增加了两个单位的威力，但抓捕来的单位需要提供保护措施，否则容易被摧毁或再次抓去；W1复杂度极高，能将两个相差不大的血量互换，必要时可以在某一方内运用，但还是在两方之间赚差价收益最高，不仅点数多，还有战略收益；I2则可以将一个中低血单位恢复原状，尤其适合配合W这样的高质量单位使用，对于成长卡也有一定抑制能力。

所有这些（类）法术卡全部是在部署的一回合内完成全部功能的，操作快捷，以战略收益见长，是对局中不可或缺的一部分。

2.1 小练习：背诵分类表格。

注：从下一小节其，所有不注明的“法术卡”都指（类）法术卡。

2.2 常见流派（2,988字）

在大致了解不同卡牌的基本功能之后，配置一套卡牌能够互相呼应配合的好卡组就成了主要的问题。面对这件复杂而需要时间来练习的工作，在这一以理论为主的章节中暂不描述。

为了更深入地理解，在这里引入**“流派”**的概念（在第三级水平不作考核，但理解后学习起来方便得多，请量力而行）：一个流派指的是卡组具有的一种其所拥有卡牌的优势互补，互相配合关系的状态。特定流派常常使用特定的卡牌，且它们有时是独一无二的。因为这些卡牌具有良好的搭配效果，所以它们常常被放入一个卡组中使用。正统的流派有：**多炮流，拆炮流，遗愿生成流，毒长流，无尽流，高分功能流，换锁流，少核流。**无法归入这些流派的卡组全部被认定为是**假卡组**。每个流派中还有一些小的分支，但区别不如流派之间大。下面我们来分别简略介绍这些流派，并给出好的卡组及配置建议。

**多炮流是**通过携带大量的炮类卡牌来伤害并摧毁敌方单位，从而建立起点数优势的长局流派。这种流派大致分为两种：保炮型和弃炮型，其中还有一个小分支：抓炮流（通过携带一定量的J1来抓捕对方单位，在双方都是多炮卡组时发挥最好）。保炮型卡组趋向于运用高质量的炮类，同时携带一定量保炮卡牌（主要为治疗目，增益目，正向目），力求炮类能够存活并活动；弃炮型卡牌则炮类数量和种类更多，较少或不携带保炮卡，有时用低质量的炮来骗出对方的法术卡来做活高质量炮。从目前的环境看来，两种思路都存在，但后者更多一些。

多炮流的各项指标：（最高为10，仅供参考）

版本强度：9 上手难度：7 精通难度：8 对局思维量：9 对局速度：4

**拆炮流**是通过携带较多法术卡，从而破坏对方的进攻能力再转入进攻模式以取胜的中局流派。这种流派在拆毁对方活跃单位的目标之外，还可以使用任意一种其余流派来压制对手或建立点数帝国，因此其思路非常丰富，在此不再展示推荐卡组。请注意一个考核重点：**为了较为彻底地完成拆炮，拆炮流必然需要有炮类卡的参与。**（之后会细讲这个考点）目前由于换锁流的崛起，其已经基本替代了老式拆炮卡组，拆炮流愈发冷门。

拆炮流的各项指标：

版本强度：5 上手难度：6 精通难度：5 对局思维量：7 对局速度：7

**遗愿生成流**是利用较多遗愿卡和触发它们的卡牌，从而取得主动的中局流派。这一流派大致可以分为两种：摧毁型和生成型，对局中两者思路有一定区别，但又可以融合。摧毁型卡组多用N1，C1等卡及M2，I等生成卡，摧毁己方的无关单位来破坏敌方的关键单位，从而掌握局势；生成型卡组则通过W，D1来巨量生成稳定的a，并用P对其加血，短时间构成点数帝国（这个流派有个专门名称：**WEXP**）。这个流派上手非常容易，技巧性比较少，适合入门，但在有意识的对手面前很无力。另外注意：许多人痛恨WEXP卡组，所以在规则完整的对局中，P经常被禁用，导致其体系完全破灭。因此其出场很难得到把握。卡组配置会在后面的章节细讲。

遗愿生成流的各项指标：

版本强度：6 上手难度：4 精通难度：4 对局思维量：5 对局速度：8

**毒长流**是利用大量使敌方单位中毒的卡片和配合中毒效果发挥效用的卡牌来取得局势的长局流派。只要该流派携带了克隆（B2），即将其称为克隆毒长流。这一流派的核心卡牌包括Z，X1，S1，A1，B2等，在一排上积攒了足够多活跃单位之后利用B2创造大量单位，延长中毒回合数，并用S1将中毒单位摧毁，A1高速成长。此流派在攻击火力上不如多炮流强大，但具有克隆的爆发力，点数也较多，面对**自闭流**（指以自我成长为主，不抑制对方的攻击的流派）效果更好。但因为节奏较慢，需要的应变能力也更强，对新手玩家不太友好。

毒长流的基本指标：

版本强度：8 上手难度：9 精通难度：8 对局思维量：8 对局速度：3

**无尽流**是利用大量成长纲卡牌，使得己方单位不断成长，点数快速增加，无法被敌方摧毁从而取胜的自由流派。只要该流派携带了克隆，即将其称为克隆无尽流。主要成长的卡牌有Q，Q2，C，L等，并在活跃单位数量足够时连续利用B2来使得每回合的治疗量大幅上升，坚不可摧。此流派在各种长度的对局下应对能力都很不错，但长局面对攻击性卡组略显吃力。合理分配大量的治疗点数来保证最多单位的安全是这个流派的制胜秘诀，也比较耗费脑力，较难习得。但无尽流上手是较为容易的。

无尽流的基本指标：

版本强度：8 上手难度：5 精通难度：8 对局思维量：9 对局速度：2

**高分功能流**是凭借大量高血量单位配合上法术卡，在短局内迅速冲点（指堆积己方血量），创造大量**绝对优势**（指客观上的点数优势）的短局流派，长局比较疲软。这一流派比较冷门，要领在于对于局势收放的把控（这对于每个流派都至关重要，后面的教程中会细讲），熟练时能完全破坏对手的正常出牌。但如果掌握不到位，即会导致灾难性的失败，所以必须稍加了解这方面内容后，才能尝试这个流派。

高分功能流的基本指标：

版本强度：6 上手难度：8 精通难度：5 对局思维量：6 对局速度：8

**换锁流**是通过大量Y1和D并辅以克隆倍增单位数量，从而破坏对方绝大多数单位的活动能力，并利用高血量单位取得绝对优势而胜利的自由流派。其核心思路和拆炮流基本一致，但所用卡牌有一定区别，给对手带来的感觉也大有不同。这个流派操作上细节比较多（尤其是面对多炮流这样攻击性强的流派），新手入门难度颇高，且局势容易失控。但熟练后，这一流派可以将对手的单位统统“封印”，拿捏于掌心之中，是非常解压的趣味流派。

换锁流的基本指标：

版本强度：8 上手难度：8 精通难度：7 对局思维量：8 对局速度：6

**少核流**是通过较强支持类卡牌（如M1），全方位掩护少量核心卡牌产生巨大收益的长局流派。其中较为典型的范例是炮类数量不足多炮流，但以炮类卡M为核心的更加偏向保炮的卡组。这一类卡组在此版本中极其冷门，可以见到的对局范例也很少，正在逐渐淡出大家的视野。

少核流的基本指标：

版本强度：3 上手难度：7 精通难度：6 对局思维量：6 对局速度：6

它们的简称为：多炮流—MG，拆炮流—DG，遗愿生成流—DW，毒长流—PG，无尽流—EL，高分功能流—BP，换锁流—CL，少核流—FN

这8个正统流派间，还存在着一定的相互克制的关系，在对局中务必注意。下面是它们克制关系的大致表格：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 己方 | MG | DG | DW | PG | EL | BP | CL | FN |
| 对方 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| MG |  | = | = | -= | - | -= | -= | += | <- |
| DG |  | = | = | >+ | - | + | > | - | - |
| DW |  | += | <- | = | >+ | = | - | <- | - |
| PG |  | + | + | <- | = | < | - | >+ | = |
| EL |  | += | - | = | > | = | -= | - | -= |
| BP |  | += | < | + | + | += | = | <- | = |
| CL |  | -= | + | >+ | <- | + | >+ | = | - |
| FN |  | >+ | + | + | = | -= | = | + | = |

（=:均势 +:稍优 >:优势 -：稍劣 <:劣势 两个符号代表在两档次之间）

上表可以帮助玩家大致了解不同流派间的克制关系，但其存在许多不完善的地方：某些卡组可能同时具有两个流派的性质，也就是假卡组，它们和其他卡组间的关系难以直观分辨。最重要地，即使是相同流派的卡组，它们可能携带的卡牌种类、每种卡牌的数量都有微妙的不同，这会直接导致对局中的占上风的程度。具体情况只能通过实战逐渐推测和掌握。

对于这些流派的入门学习，只需跟进后文中指南的教学即可。当然，我们相当鼓励玩家们拥有自己爱好的一两个流派，能够自发地钻研；也可以在未知的领域中探索新的流派（虽然目前这已经不太可能，但每个新版本都是一次新的机会）。最后一句——不要忘了假卡组，有的假卡组实力可不假！

2.2 小练习：

1.熟记流派名称，内容和克制表格。

2.问答题：DG和CL有什么相同与不同？

3.问答题：MG，BP，DW的对局思路是怎样的？

4.问答题：为什么PG克制EL？

5.问答题：FN为什么强度不高？

对于问答题，请在头脑风暴之后立即查看就近可得的答案，取长补短。某些答案则会放置在对应需要学习的章节之后，请不要立即去寻找它们。要能够良好地回答这些问答题，需要相当高的水平（这些题应当是5级及以上），所以如果答不出来，完全不必气馁！

2.3 卡牌的相互克制

我们进入了理论实战环节！这一环节的讲解会配有一定数量的插图，所以比较直观，但也需要您动脑或动笔进行一定的推演。这些特点在本节还没有体现。

所谓“卡牌的相互克制”，指的是特定的两张卡牌间，单向或双向地具有额外显著的效果。这样的关系是非常常见的，在对局中不妨一试。但请注意：在相对高端的对局中，玩家可能不会立即去打出克制牌，而是用相对中性的牌来赢得主动。这主要取决于“节奏理念”，我们今后还会提及。

较常见的克制关系是活跃卡及肉盾卡与法术卡之间形成的。部分法术卡及活跃卡相当克制肉盾卡：B的消亡对单个单位具有较大的威胁（不过虽然如此，它对肉盾卡的克制仍不算大）；传奇卡H能直接不容分说地摧毁高血量单位，是高分功能流和第三小局失去**末手**（指一个小局中最后打出的一张牌，它的作用往往非常显著）并需要冲点的玩家所最忌讳的；较为冷门的K能将一个单位血量抹去一大半，对于本身基数就大的肉盾卡效果自然较好；敌方单位血量数值“脱节”时，J2能打出大量伤害；R2持续的裂解效果则一般被认为是肉盾卡牌真正的克星。另外两张卡牌比较特殊：C1和Z1.C1能同时摧毁两方的一个单位，己方通常选用遗愿单位或失活的肉盾单位，对方则选取威胁最大的单位；构成威胁不足时，则选取高血肉盾单位。而Z1是游戏中唯一一张数论卡，能摧毁一个血量为3的倍数的单位，而肉盾单位并不全是血量为3倍数的。往往来说，这两张卡对于肉盾单位的威胁不如H直接明了。同时，炮类卡牌也比较克制肉盾卡，因为它们的稳定输出可以压制肉盾单位的血量。

部分活跃卡也受到法术卡的克制。比如，炮纲的O，Z，U1，D2，E2受到K1，H1的克制；遗愿目里的I可以视为一张肉盾卡，受到上一段所述单位的克制，且受T1，J1克制；W受D和L1克制；D1，N2，U2受L1克制，D1，M2，N2，X2受K1克制；治疗目、自治目、他治目卡牌容易受H，K克制；辅助纲卡牌多受K1、H1、T1等卡牌克制。从表格中容易看到，K1、T1、L1克制大量卡牌，所以在卡组内有空余时，非常建议携带这些卡牌，以备不时之需。

这样的空讲较为抽象，下面我们举几个实例来展示一下。请注意：实例仅起到教学作用，其中的打法不一定是最佳的。场面皆为假想，不一定真实存在。再次重申：括弧内的数字表示单位血量。

开始时例题讲得较为详细，之后会简略一些。例子中，先手优势都为42点。

**例1** 第一小局：我方玩多炮流先手，轮到我方出牌，我方的O受到对方D2的攻击并被锁定，失去了攻击敌方底排G的能力。此时，消灭D2似乎是迫在眉睫的。

使用K1将其摧毁，H1将其吞噬，在**桥头**（指某一方的第一排）下D2反锁对方D2或者利用F2这样高伤害的单位反击D2貌似都是合适的，但最后，我们选择放弃出牌。这是为什么？因为我们玩需要打长局的多炮流，K1、H1这样的法术卡在关键时刻意义重大，最好不要在这样不必要的时候使用。同时，我们试图保留炮类卡牌，和对方较量。

对方O**过牌**（指用来在对方放弃出牌后打出以取胜这一小局的牌），看起来更像一个多炮卡组了。在这局中，我们的战略很成功。

|  |
| --- |
| O1（90） |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
| 例2.3-2 |

|  |
| --- |
| G(80) |
|  |
| D2(35) |
|  |
| O(35,锁1) |
| O1(102) |
| 例2.3-1 |

**例2** 第一小局：我方玩多炮流后手，第二排O攻击底排O1。此时对方鲁莽地用K1劈O。此时，我方手中没有高分卡，应该如何对待？

较显然地，答案是放弃。此回合对抗中我方已经占到小优，但对方领先147点，任何两张炮都已经赢不下这一局了，唯独的可能是打两个镜像，得不偿失。保留力量，观察对方之后的动向才是上策。

**例3** 最后一小局，甲先手，拥有Q,O,O,U1,M,A2,X1,K1,P2,F2,Y1,R1,G。对方乙没有使用过任何拆炮卡。在这个中长局中，合理利用自己的辅助卡，避免被拆手利用，是制胜的关键。以下为对局经过：

|  |
| --- |
| O(40) X1(33) |
|  |
| F2(14) |
| F2(19) |
|  |
| Q(57) Y1(36) |
| 例2.3-3 5回合末 |

|  |  |
| --- | --- |
| 甲 | 乙 |
| Q-3① | F2-1② |
| U1-3 | O-2 |
| K1-O | O-2 |
| Y1-3(O2-3) | X1-3 |
| F2-1③ | K1-U1 |

尽管此时乙方炮类数目较多，但局势却是颓势。花了4个回合才解掉U1，他已经没时间处理掉对方的保炮单位Q和辅助单位Y1，这些单位接下来会不断影响自己炮类的发挥。以下是第六回合及以后：

|  |
| --- |
|  |
| X1(8) |
| R1(30) M(60) M(18,中毒1) |
|  |
| O(40) M(10) |
| X1(50) Q(57) O(30,中毒1) |
| 例2.3-3 10回合末 |

|  |  |
| --- | --- |
| 甲 | 乙 |
| M-1 | M-3 |
| A2-1（Y1：M3-2） | R1-1（M，O，X1） |
| O-2 | M-3 |
| X1-3（M1-2 Y1：X13-2） | A2-2 |
| O-3（M1-2） | A2-1 |

此时，双方都已经打得弹尽粮绝。可以看到，通过使用R1，甲的M已经能够存活了，且还留有强大的炮类实力。尽管乙方多出两个M，甲仍然顽强地防御了下来，且取得胜势。以下是最后三个回合：

|  |  |
| --- | --- |
| 甲 | 乙 |
| R1-3（M\*3） | H2-3 |
| P2-2 | K1-M |
| G-3 | W2-1 |

|  |  |
| --- | --- |
| H2(130) | (+20)  311 |
|  |
| R1(10) M(6) W2(145) |
|  | (+10)  314 |
| O(40) M(13) P2(30) |
| X1(50) Q(57) O(4) R1(30) G(80免) |
| 例2.3-3 最终结果：甲获胜！ | |

点评：本局甲利用了乙开始时的失误，抓住机会保护自己的炮类，从而给辅助单位存活的机会，最终战胜了比自己多两个M且肉盾卡异常肥厚的对手，值得仔细推敲。

2.3 小练习：

1.通过实战演练，初步理解卡牌之间的克制关系。

2.对局中，不能盲目地寻找克制关系卡牌来打，否则容易失去主动。思考：这是为什么？

2.4 卡牌的相互配合

初步了解每张卡牌的运作机制固然很好，但理解它们配合起来，发挥奇效的原理更为重要。本小节旨在分享给大家一些常用的组合招法。

最为经典，原理最简单的连招是遗愿目卡配合X，I1，N1，C1四张能够触发它们遗愿的卡牌。在遗愿目卡牌中，